

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Alur Cerita *Sleeping Beauty*

##### 1. Cerita Asli *Sleeping Beauty*

*Sleeping Beauty* menceritakan tentang seorang putri yang menderita akibat pengaruh kutukan dari Maleficent, seorang peri jahat yang marah karena tidak diundang saat pesta kelahiran Aurora.

Menurut Maria Theresa (2011), saat peri-peri sedang memberi hadiah untuk Aurora, tiba-tiba Ia muncul kemudian mengutuk Aurora pada usianya yang kelima belas, Aurora akan tertusuk oleh jarum jahit dan meninggal. Tapi peri Merryweather yang belum memberikan hadiahnya ke Aurora meringankan kutukan Maleficent, Ia mengatakan, “kutukan Maleficent akan terjadi tetapi putri tidak akan meninggal, putri Aurora hanya jatuh tertidur selama seratus tahun.”

Saat Aurora tumbuh besar semua berkah yang diberikan oleh peri-peri tadi terwujud, sang Putri menjadi sangat cantik, baik budi, ramah-tamah dan bijaksana, hingga semua orang mencintainya. Tepat pada usia ke-15 seperti yang diramalkan, Aurora tertusuk jarum jahit dan akhirnya tertidur, untuk menemani putri akhirnya Merryweather membuat semua seisi kerajaan menjadi tertidur agar saat putri terbangun ia tidak sendiri.

Akhirnya setelah 100 tahun, datanglah seorang pangeran, Ia bertarung dengan Maleficent yang berubah wujud menjadi naga.

Pangeran menusukkan pedangnya ke arah naga dan akhirnya naga jatuh terkapar di tanah. Begitu badan Maleficent menghilang, semak berduri yang selama ini menutupi istana pun ikut menghilang dan di halaman bunga-bunga mulai bermekaran, serta burung-burung berkicau. Di hadapan pangeran yang masih terkesima, muncullah peri Merryweather dan ia menceritakan tentang kutukan itu. Kemudian pangeran yang gagah berani menghampiri sang putri yang masih tertidur pulas kemudian ia mencium pipi sang putri. Saat itu, hilanglah kutukan yang ditimpakan padanya. Akhirnya setelah tertidur selama 100 tahun, sang putri terbangun.

## **2. Cerita *Sleeping Beauty* dalam Pergelaran *Fairy Tales of Fantasi***

Cerita *Sleeping Beauty* dengan judul “Merajut Kain” diawali dengan tari-tarian dari keempat peri baik dan kemunculan Putri Aurora dengan ikut menari pula. Keempat peri di ibaratkan menjadi alat penenun dan akan mengajarkan Putri Aurora membuat kain.

Putri Aurora penasaran dan meminta para peri untuk mengajarkannya membuat kain yang indah agar putri dapat menggunakan kain itu dalam pesta pernikahannya kelak. Kemudian dengan senang hati para peri mengajarkan putri membuat sebuah kain.

Para peri membuat komposisi dan gerakan-gerakan menjadi alat tenun yang siap dipakai menenun oleh putri, setelah beberapa saat akhirnya Putri Aurora bisa membuat kain. Setelah putri berhasil membuat kain, kemudian para peri mengajarkan putri untuk membuat sebuah gaun

untuk pernikahan putri kelak. Para peri membuat komposisi aktifitas membuat pakaian, peri mengajarkan kepada putri bagaimana membuat gaun. Mereka membuat gerakan menari layaknya orang menjahit kain. Disaat aktifitas ini, tiba-tiba putri menjerit, tangan putri tertusuk jarum jahit.

Putri tidur merasa pusing dan merasa sangat mengantuk, sambil memanggil-manggil pangeran. Para peri kemudian memanggil-manggil Pangeran, tak lama kemudian tanpa diduga bukan Pangeran yang muncul melainkan peri Maleficient seorang peri jahat. Peri Maleficient muncul dengan bernyanyi, kemudian dia berkata bahwa orang tua Putri telah berdusta padanya, karena mereka dulu meminta pada Maleficient agar diberi keturunan. Namun saat putri lahir Maleficient tidak diberi tahu, kemudian Maleficient berkata putri harus hati-hati dengan jarum.

Para peri memanggil-manggil Pangeran kembali, dan akhirnya pangeran pun muncul. Pangeran bertanya kepada para peri mengapa putri tertidur seperti itu. Kemudian peri menyuruhnya bertanya pada peri Maleficient. Pangeran bertanya bagaimana cara menyembuhkan putri, agar ia menjadi bangun kembali. Kemudian Maleficient memberi tahu bahwa putri Aurora dapat sembuh kembali apabila pangeran mencium tangan putri. Pangeran mencium tangan putri dan putripun bangun dari tidurnya. Kemudian mereka semua menari bersama.

### 3. Karakter Tokoh

Dalam dongeng Sleeping Beauty, Maleficient adalah tokoh antagonis yang berniat mencelakakan Putri Aurora hanya karena dengki. Selain itu, dengan dua tanduk di kepalanya, kejahatan Maleficient tidak bisa disembunyikan lagi. Bahkan nama “Maleficient” dalam kamus berarti melakukan kejahatan atau kerusakan.

(<http://bisnis-jabar.com/index.php/berita/10-karakter-jahat-kartun-disney>)

Karakter Maleficient dalam cerita merupakan sosok yang tinggi, garis muka yang tajam, mempunyai sifat pemaarah, angkuh, syirik, dan jahat.

## B. Sumber Ide

### 1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati, M.Pd, dkk (2000: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru.

Menurut Triyanto dkk (2011: 22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada di sekitar manusia. Sumber ide dapat digolongkan menjadi 3, antara lain:

- a. Sumber dari penduduk sekitar, atau pakaian penduduk dunia
- b. Sumber dari alam misal flora dan fauna
- c. Sumber dari peristiwa atau sejarah

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan inspirasi untuk menciptakan suatu desain baru berupa apa saja yang ada di sekitar kita, misalkan dengan mengambil sumber dari penduduk sekitar, dari alam (flora dan fauna), atau suatu peristiwa atau sejarah.

## 2. Sumber Ide tokoh Maleficient

Sumber ide tokoh Maleficient adalah kelelawar. Pembentukan atau penciptaan fantasi yang sesuai dan terlihat sempurna maka perlu adanya analisa kelelawar yang akan dijadikan acuan pada *make up* terlebih dahulu. Analisa anatomi bentuk wajah Maleficient akan membantu untuk menentukan goresan-goresan kosmetik yang akan digunakan. Penggambaran fisik Maleficient yang memiliki sosok tinggi, garis muka yang tajam, wajah pucat, bibir yang tampak mengejek dan memakai sepasang tanduk di kepalanya serta memakai baju warna hitam mendukung sifat Maleficient yang buruk. Suara Maleficient terdengar kasar dan dalam yang sering diartikan dengan kekuasaan dan kekuatan serta mempunyai karakter yang jahat (digital\_127141-RB09R29k-Kutukan sebagai-Analisis.Pdf).

Menurut berbagai sumber mengatakan bahwa kelelawar adalah hewan yang mempunyai sosok menyeramkan, beraktifitas pada malam hari ini (yang berarti kegelapan), dan diidentikkan sebagai simbol roh jahat sehingga sangat cocok untuk dijadikan sumber ide tokoh ini. Untuk

sumber ide riasannya sendiri bagian tubuh kelelawar digambar pada bagian dahi yang kemudian difantasikan.

## **C. Desain**

### **1. Pengertian Desain**

Menurut Sri Widarwati, M.Pd, dkk (2000: 7) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Suatu disain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikomposisikan secara baik pula. Selain filosofi warna, unsur-unsur desain juga harus diperhatikan untuk menampilkan suatu tokoh yang diinginkan.

Menurut Ernawati, dkk (2008: 185) desain berasal dari bahasa inggris (*design*) yang berari rancangan, rencana atau reka rupa. Desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar.

Menurut Marwati, M. Pd (2000: 7) suatu disain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikombinasikan secara baik pula.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah merupakan pola pikir yang dituangkan dalam rancangan dengan memperhatikan unsur-unsur desain dan prinsip desain. Penerapan disain pada tata rias, penataan rambut, dan kostum.

## 2. Unsur-Unsur Disain

Menurut Ernawati, dkk (2008: 188) unsur disain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca disain tersebut.

Menurut Sri Widarwati (2000:7) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur disain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mewujudkan suatu rancangan sehingga orang lain dapat membaca rancangan tersebut.

### a. Garis

Garis adalah kumpulan titik-titik yang mempunyai arah. Definisi lain mengatakan garis adalah batas limit dari suatu benda atau ruang masa dan warna, garis hanya berdimensi memanjang dan mempunyai arah.

Menurut Ernawati, dkk (2008: 189) garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Setiap garis memberi kesan tertentu yang dinamakan sifat/watak garis, yaitu:

### 1) Sifat garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku, tegas dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti:

- a) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- b) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- c) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertical dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

### 2) Sifat garis lengkung

Garis lengkung memberi kesan riang, lembut, luwes, feminim, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi:

- a) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
- b) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princes, garis empire, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa garis adalah unsur desain yang merupakan kumpulan titik-titik yang mempunyai arah, sehingga dapat berbentuk garis lurus maupun garis lengkung. Unsur disain garis yang diterapkan adalah



unsur disain garis lurus yang diterapkan pada pembuatan *face painting* bentuk kelelawar dan ranting, pembuatan *body painting*, garis-garis pada riasan, dan pembuatan kostum.

b. Arah

Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam, yaitu:

1) Mendatar (horizontal)

Garis mendatar memberi kesan tenang, tenteram, pasif dan menggambarkan sifat berhenti.

2) Tegak lurus (vertikal)

Garis tegak lurus memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan, dan menggambarkan kekuatan. Selain itu juga mempunyai sifat meninggikan serta melambangkan keluhuran.

3) Miring kekiri

Memberikan kesan lincah serta melukiskan pergerakan perindahan dan dinamis.

4) Miring kekanan

Memberikan kesan lincah serta melukiskan pergerakan perindahan dan dinamis.

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap garis memiliki arah, dimana arah tersebut ada 4 macam yaitu: mendatar, tegak lurus, miring kekanan dan miring kekiri.

Penerapan unsur desain arah adalah pada pembuatan *face painting, shading, blush on* dan bentuk kelelawar.

c. Bentuk

Suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendi permulaannya, dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. Selain bidang dan bentuk geometris seperti bujur sangkar, segitiga, lingkaran dan yang lain kita dapat pula menciptakan bentuk-bentuk bebas. Suatu bentuk dapat dikatakan baik bila memenuhi tujuan pembuatannya dan memuaskan perasaan.

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah suatu bentuk bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendi permulaannya dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah bujur sangkar, segitiga dan lingkaran. Penerapan unsur desain bentuk adalah pada pembuatan *face painting*, bentuk mata, bentuk bibir dan bentuk kelelawar.

d. Ukuran

Disain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh disain yang memperlihatkan keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik.

Menurut Ernawati, dkk (2008: 191) ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian maupun benda

lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang, maka desain yang dihasilkan akan kelihatan kurang baik.

Berdasarkan penjelasan diatas ukuran adalah unsur lain dalam desain yang memperlihatkan keseimbangan pada obyek disain dengan mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik. Penerapan unsur desain ukuran adalah pada pembuatan bentuk kelelawar, bentuk mata dan pembuatan kostum.

e. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari grafis, bidang maupun bentuk.

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009: 137) pada umumnya orang menyebut tekstur itu dihubungkan dengan sifat permukaan kasar. Padahal sesungguhnya permukaan yang halus pun merupakan tekstur, dimana nilai, sifat atau cirri khas permukaannya atau teksturnya halus. Dengan demikian sifat-sifat permukaan kasar-halus, kasap-licin, keras-lunak, bermotif polos, cemerlang-suram dan lain-lain semuanya adalah tekstur.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah tampilan/sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara diraba atau dilihat misalnya halus, kasar, licin dan

sebagainya. Penerapan tekstur adalah pada pemilihan kain pada pembuatan kostum.

f. Sifat gelap terang

Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain.

Menurut Widjiningasih (1982: 6) penggunaan nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik diantara bentuk-bentuk.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang yang harmonis ditentukan pada penempatan bidang tersebut sehingga suatu garis atau bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Penerapan nilai gelap terang pada arias wajah terletak pada penggunaan warna-warna kosmetik seperti *eye shadow* dan *blush on*.

g. Warna

Menurut Ernawati dkk (2008: 191) warna merupakan unsur disain paling menonjol, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2009: 54) gambaran beberapa warna yang mempunyai nilai perlambangan secara umum adalah:

- 1) Warna hitam: hitam adalah warna tergelap. Warna yang berasosiasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, dan keputusasaan.

Watak atau karakter warna ini adalah menekan, tegas, mendalam. Hitam melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, terror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, ketakutan, ketidakbahagiaan, amarah, duka cita.

- 2) Warna putih: putih melambangkan kesucian, polos, jujur, murni. Warna ini juga bermakna mati karena pucat, hantu, dingin dan hampa.
- 3) Warna biru: warna biru mempunyai watak dingin, pasif, melankoli, sayu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga. Selain itu juga melambangkan spiritual, monotheis, kesepian.
- 4) Warna hijau: Memiliki pribadi yang keras dan dominan berkuasa, rasa benci, racun, cemburu.
- 5) Warna kuning: kuning tua dan kuning kehijau-hijauan mengasosiasikan sakit, penakut, iri, cemburu, bohong dan luka.
- 6) Warna merah: warna ini merupakan simbol umum dari sifat nafsu, primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, kekejaman, dan kesadisan.
- 7) Warna abu-abu: abu-abu berasosiasikan dengan suasana suram, mendung, keadaan sinar matahari secara langsung dan berkesan ragu-ragu.

- 8) Warna ungu: warna ini mempunyai watak keangkuhan, kebesaran, dan kekayaan. Selain itu warna ungu juga berarti spiritual, misteri, kebangsawanan, transformasi, kekasaran, kekejaman.
- 9) Perak: sifat dari warna ini adalah glamor, tinggi, anggun, sleek, pengkhayal, tidak tulus.



Gambar 1. Skema Warna  
(<http://desaingratis.com/info/filosofi-warna/>)

Berdasarkan penjelasan tentang warna diatas adalah unsur yang paling menonjol dalam obyek disain , karena dengan warna orang bisa mengungkapkan suasana perasaan atau mengetahui watak benda yang dirancang. Penerapan unsur desain warna adalah pada penggunaan warna *eye shadow* pada mata, bentuk kelelawar, *blush on*, *lipstick*, dan pemilihan kain pada kostum.

Berdasarkan penjelasan tentang unsur-unsur disain diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur tersebut merupakan dasar untuk mendisain atau menciptakan suatu karya yang akan dibuat agar hasilnya lebih sempurna sesuai konsep, untuk menciptakan disain yang lebih sempurna dan sesuai dengan konsep maka diperlukan pemilihan prinsip-prinsip disain.

### 3. Prinsip Desain

Menurut Marwati, M. Pd (2000: 14) agar diperoleh susunan yang baik diperlukan cara-cara tertentu yang sering disebut dengan prinsip-prinsip desain. Adapun prinsip-prinsip desain meliputi:

#### a. Harmoni/keselarasan

Harmoni adalah suatu prinsip seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Suatu susunan dikatakan harmoni jika semua obyek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis terpenting mengikuti bentuk obyeknya. Macam prinsip harmoni:

- 1) Harmoni dalam bentuk dan garis
- 2) Harmoni dalam ukuran
- 3) Harmoni dalam tekstur
- 4) Harmoni dalam ide
- 5) Harmoni dalam warna

#### b. Proporsi

Proporsi yaitu hubungan satu bagian dan bagian yang lain dalam suatu susunan atau sering disebut "*law of relationship*".

Proporsi menurut Ernawati, dkk (2008: 196) adalah perbandingan antara bagian satu dengan bagian yang lain yang dipadukan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan proporsi adalah hubungan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu susunan yang kemudian dipadukan.

c. Irama

Dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan dalam disain berirama.

Pergerakan yang berirama dapat dicapai melalui 3 cara yaitu:

- 1) Pengulangan bentuk
- 2) Peralihan ukuran
- 3) Pergerakan garis yang tidak putus
- 4) Radiasi

d. Aksen

Aksen juga disebut pusat perhatian. Aksen merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan, karena dengan aksen pertama-tama membawa mata kepada sesuatu yang penting dan dari titik tersebut dimulainya perhatian baru, kemudian baru kebagian yang lain.

e. Keseimbangan

Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ketenangan ini dapat dicapai dengan pengelompokan bentuk, warna dan garis yang dapat menimbulkan perhatian sama pada bagian kiri dan kanan dari titik tengah.



Keseimbangan menurut Ernawati, dkk (2008: 196) adalah hubungan yang menyenangkan antarbagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu:

- 1) Keseimbangan simetris atau formal yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.
- 2) Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa obyek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama.

Berdasarkan penjelasan tentang prinsip-prinsip disain diatas dapat disimpulkan bahwa agar diperoleh susunan disain yang baik diperlukan cara-cara tertentu yang sering disebut dengan prinsip-prinsip desain, untuk membuat hasil karya yang dihasilkan lebih sempurna maka diperlukan adanya pengembangan dan perubahan bentuk.

#### **4. Pengembangan dan Perubahan Bentuk**

Menurut Triyanto dkk (2011: 23) pengembangan bentuk dan perubahannya dapat dilakukan dalam beberapa teknik pengembangan

##### **a. Stilisasi**

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan obyek dan atau benda yang

digambar. Teknik yang paling mudah dalam membuat stilisasi dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau figur dari obyek yang digambar.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk obyek. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bentuk dan perubahannya dapat dilakukan dalam beberapa teknik pengembangan yaitu stilisasi, distorsi, transformasi dan disformasi. Pengembangan yang akan digunakan disini adalah pengembangan dan perubahan bentuk distorsi, dimana sumber ide kelelawar didisformasi atau disederhanakan dengan hanya mengambil bagian kepala, telinga dan sayapnya saja. Pengembangan dan perubahan

bentuk distorsi akan diterapkan *face painting* bagian dahi, penataan rambut yang hanya mengambil bagian telinga kelelawar dan kostum yang hanya mengambil bagian sayap kelelawar.

#### **D. Tata Rias Wajah**

Pengertian tata rias menurut Wien Pudji Priyanto (2004:71) tata rias adalah seni menggunakan bahan-bahan rias untuk merubah bentuk wajah alamiah menjadi wajah yang artistik.

Menurut Eko Santosa, dkk (2008:274) tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna, tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah seni mengubah penampilan kecantikan wajah menjadi lebih sempurna dengan menggunakan bahan-bahan rias yang ada dan bertujuan untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna.

#### **1. Macam-Macam Tata Rias**

##### **a. Tata Rias Panggung**

Tata rias panggung merupakan pengembangan dari rias wajah malam dengan tekanan pada efek-efek tertentu, supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah. Hendaknya rias wajah yang dikenakan tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata,

menimbulkan kontras yang menarik perhatian, kelihatan mengkilat karena keringatan. Pada rias wajah panggung tidak dipergunakan warna-warna pastel karena hasilnya akan kelihatan suram dan redup.

Menurut Nelly Hakim (1998: 139) rias wajah panggung ialah rias wajah malam dengan tekanan efek-efek tertentu, supaya perhatian secara khusus tertuju kepada wajah. Hendaknya rias wajah yang dikenakan tebal dan mengkilat, dengan garis-garis wajah yang nyata, menimbulkan kontras yang menarik perhatian, kelihatan mengkilat karena keringat. Sesuai dengan namanya rias wajah ini dikenakan untuk penampilan dipanggung, misalnya untuk peragawati dalam pagelaran busana, penyanyi dalam pagelaran musik dan sebagainya.

### **Ciri Dan Karakter Tata Rias Panggung:**

#### **1) Riasan lebih tegas dan berani daripada riasan pagi dan malam**

Sesuai dengan kebutuhan riasan, riasan panggung harus bisa dilihat dalam jarak kurang lebih 1 sampai 5 meter, itulah alasan kenapa didalam riasan panggung lebih dibutuhkan keberanian dan ketegasan dalam riasan, ditambah lagi dengan intensitas cahaya dan sorotan panggung yang cukup besar yang akan memudahkan riasan jika tidak diimbangi dengan riasan yang cukup tebal.

#### **2) Pemakaian kosmetik yang lebih tebal**

Pemakaian kosmetik yang tipis akan berpengaruh terhadap riasan. Sorotan cahaya lampu akan membuat seorang model berkeringat hal ini bisa mengakibatkan cepat lunturnya riasan yang

dipakai, oleh karena itu aplikasikan pemakaian kosmetik ganda yang akan memperkuat hasil riasan supaya lebih tahan lama sekalipun wajah dalam keadaan berkeringat.

Rias wajah panggung termasuk rias wajah malam yang sudah dikembangkan. Beberapa prinsip dasar rias wajah panggung adalah tekanan pada efek-efek tertentu agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pemain, tujuan rias wajah ini adalah untuk dilihat dari jarak jauh, dibawah pengaruh sinar lampu yang terang dan didukung oleh keserasian penampilan yang optimal. Karena itu bila jarak antara panggung dekat dengan penonton maka tata rias dibuat lebih tipis dan halus sifatnya, namun apabila jaraknya jauh maka riasan harus disesuaikan ketebalannya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam tata rias panggung adalah gunakan alas bedak yang tebal agar wajah menjadi nampak datar dan cerah, pilihlah alas bedak yang *waterproff* agar tahan lama dan tidak terhapus oleh keringat, warna yang digunakan lebih dianjurkan warna yang kemerahan agar saat terkena efek *lighting* wajah tidak menjadi pucat.

Berdasarkan penjelasan diatas, tata rias panggung merupakan pengembangan dari rias wajah malam yang dipergunakan untuk kepentingan panggung dengan tekanan efek-efek tertentu dan secara khusus perhatian ditujukan pada wajah. Riasan saat

dipanggung harus diperhatikan ketebalannya karena dilihat dari jarak jauh. Warna-warna yang digunakan untuk merias harus disesuaikan dengan tata cahaya, sangat dianjurkan untuk *foundation* menggunakan warna yang kemerah-merahan agar saat dipanggung wajah tidak terlihat pucat.

#### **b. Tata Rias Karakter**

Menurut Eko Santosa, dkk (2008:277) tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah.

Menurut Herni Kustanti, dkk (2008: 499) tata rias karakter adalah tata rias untuk meniru karakter-karakter lain yang kemungkinan menghendaki perubahan-perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai karakter yang diinginkan.

Berdasarkan penjelasan diatas tata rias karakter adalah tata rias yang mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, watak, sifat dan ciri khusus yang melekat pada tokoh yang kemungkinan menghendaki perubahan seperti penambahan kumis, jenggot dan sebagainya agar sesuai dengan karakter yang diinginkan.

### **c. Tata Rias Korektif**

Menurut Eko Santosa, dkk (2008: 276) tata rias korektif merupakan suatu bentuk tata rias yang bersifat menyempurnakan (koreksi). Tata rias ini menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah. Setiap wajah memiliki kekurangan dan kelebihan. Seseorang yang memiliki bentuk wajah kurang sempurna, misalnya dahi lebar, hidung kurang mancung dan sebagainya, dapat disempurnakan dengan make up korektif. Seorang pemain membutuhkan tata rias korektif ketika tampilannya tidak membutuhkan perubahan usia, ras dan perubahan bentuk wajah. Biasanya pemeran memiliki kesesuaian dengan tokoh yang diperankan. Wajah pemain cukup disempurnakan dengan menyamarkan, menegaskan dan menonjolkan bagian-bagian wajah sesuai dengan tokoh yang dimainkan.

Menurut Nelly Hakim (1998: 128) rias wajah korektif berdasarkan atas prinsip bahwa bentuk muka yang dianggap kurang sempurna dapat diubah sedemikian, sehingga penampilannya menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa tata rias korektif adalah tata rias yang bertujuan untuk menyembunyikan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan menonjolkan hal-hal yang menarik dari wajah.

Penata rias perlu mempelajari kekurangan dan kelebihan wajah sebelum membuat desain. Hal yang perlu dikuasai adalah teknik mengkoreksi wajah untuk penyempurnaan.

#### 1) Koreksi bentuk wajah

##### Bentuk wajah bulat

Bentuk wajah ini mempunyai ciri-ciri: garis pertumbuhan rambut melengkung bulat, dahi lebar, pipi terkesan penuh dan bulat, garis rahang dan dagu membentuk setengah lingkaran. Secara keseluruhan, semua tampak bundar.

Dalam tata rias wajah bentuk wajah ini membutuhkan koreksi wajah untuk mendapatkan hasil riasan yang sempurna. Terlebih lagi untuk tata rias wajah panggung.

Cara mengkoreksi bentuk wajah bulat menurut Andiyanto I Aju Isni Karim (2010: 42) *shading* sekeliling wajah, yaitu sepanjang garis tepi dahi, pipi, rahang, dan bawah rahang.

#### 2) Bentuk mata dan koreksi

##### Bentuk mata menurun

Tutupi sudut mata yang menurun dengan alas bedak yang setingkat lebih terang dari warna alas bedak. Buat bingkai mata dengan sudut luar mata ditarik kearah atas. Beri warna kelopak mata dengan warna natural yang tidak berkilat. Juga pada puncak tulang mata.



Menurut Andiyanto I Aju Isni Karim (2010: 89), untuk menyempurnakan bentuk mata menurun caranya adalah hindari aplikasi warna gelap pada kelopak mata bagian bawah. Aplikasikan warna gelap pada lipatan kelopak akan membantu membentuk mata lebih baik. Baurkan warna pada bagian atas lipatan mata dengan arah ke atas atau keluar.

### 3) Bentuk hidung dan koreksi

Bentuk hidung besar

Beri *shading* pada kedua sisi hidung dan bubuhkan *tint* yang tidak mengkilap pada jalur tengah punggung hidung sampai ujung hidung.

Menurut Andiyanto I Aju Isni Karim (2010: 49), untuk mengkoreksi bentuk hidung besar *shading* kanan dan kiri cuping, sedikit di sisi kiri kanan bagian batang, kemudian sepanjang garis tengah tulang hidung beri *highlight*.

### 4) Bentuk bibir dan koreksi

Bentuk bibir besar

Tutupi sekeliling tepi bibir dengan alas bedak, lalu buat bentuk bibir baru yang ideal beri lipstik.

## d. Tata Rias Fantasi

Menurut Eko Santosa, dkk (2008: 276) tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah

tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horor, sampai binatang.

Rias wajah fantasi menurut Tim Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya (2001: 1) adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang di angan-angankan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya. Rias wajah fantasi dapat juga merupakan perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angan berupa tokoh sejarah, pribadi, bunga atau hewan, dengan merias wajah, melukis di badan, menata rambut busana dan kelengkapannya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa rias wajah fantasi adalah tata rias yang menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata, untuk mewujudkan khayalan tersebut seorang ahli kecantikan melukiskan angan-angannya melalui merias wajah, melukis di badan (*painting*), menata rambut, busana dan kelengkapannya.

Dalam perencanaan merias wajah fantasi, hal yang perlu diperhatikan adalah:

#### 1) Tema

Hal terpenting sebelum melaksanakan tata rias fantasi, penata rias harus mengetahui tema yang akan diangkat dalam

penciptaan tata rias fantasi, rias wajah dan rambut, rias raga, kostum, serta asesoris yang akan digunakan untuk mewujudkan rias fantasi tersebut. Tema adalah dasar angan-angan yang mengilhami penampilan yang akan dibuat. Oleh karena itu tema yang dibuat harus memperhatikan asal usul dan pengaruh budaya yang menjadi latar belakang tema tersebut.

Menurut Tim Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya (2001: 2) beberapa tema yang dapat dijadikan sebagai obyek rias wajah fantasi antara lain sebagai berikut:

- a) Merias fantasi dengan tema *flora* yaitu menggambar tumbuhan baik itu berupa buah-buahan, bunga, pohon, dan yang sejenisnya.
- b) Merias fantasi dengan tema *fauna* yaitu riasan yang menggambar binatang.
- c) Merias fantasi dengan tema legenda yaitu riasan yang menggambarkan cerita/dongeng rakyat.
- d) Merias fantasi dengan tema histori atau sejarah, yaitu suatu riasan yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah/suatu peristiwa sejarah yang penting.
- e) Merias fantasi dengan tema alegoris, yaitu suatu riasan yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap seorang tokoh masyarakat atau terhadap keadaan sosial tertentu.

f) Merias fantasi dengan tema bebas ini merupakan riasan yang paling umum dan paling banyak dilakukan khususnya dalam arena perlombaan. Dalam hal ini tidak ada batasan atau ketentuan apapun dalam melakukan rias. Merias fantasi bebas ini cenderung menjadi rumit dan besar sehingga sering kali model yang bersangkutan tidak menjadi lebih cantik tetapi dapat terjadi sebaliknya.

## 2) Rias wajah dan rambut

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam unsur-unsur pembentuk citra legenda tersebut, yaitu menyangkut segi wujud, sifat, ciri khas dan warna-warna yang dominan.

Untuk merias rambut dapat dikembangkan dengan kreasi-kreasi yang sesuai untuk menghasilkan suatu karya seni yang lain daripada yang lain juga dengan memasukkan unsur sifat, ciri khas dan warna dominan akan memperjelas hasil yang diinginkan.

## 3) Rias raga/*body painting*

Rias raga/*body painting* merupakan unsur penunjang dari karya seni rias fantasi yang akan ditampilkan. Gambar-gambar rias wajah dan raga akan menunjukkan sifat dan ciri khas dari tokoh yang diwujudkan dan lingkungan yang melatarbelakangi peranan tokoh tersebut. Dengan demikian segera dapat dikenali apa dan siapa tokoh ini.

Kata *body* (tubuh) sering dihubungkan dengan masalah penampilan, kesehatan, dan kematian pada manusia. *Painting* (melukis), secara teori merupakan kegiatan mengaplikasikan warna pada sebuah permukaan, seperti kertas, kanvas, kayu, kaca. Tetapi apabila digunakan pada kesenian, kata melukis dapat diartikan sebagai kegiatan yang diasosiasikan dengan menggambar, mengkomposisi dan kegiatan estetis lainnya.

Sebagai cara untuk menuangkan ide liar lukisannya, biasanya *body painting* menjadi andalan untuk membuat sebuah acara pertunjukan, sandiwara teatrikal atau *fashion show* agar menjadi lebih semarak dan hidup. Selain itu, dengan mengembangkan dan mewujudkan rias raga tersebut dapat mengasah kreatifitas dan menjual nilai seni yang dimiliki oleh seorang ahli kecantikan.

Tata rias fantasi memperhatikan prinsip garis, misalkan pada alis harus dibuat garis yang tinggi dan tajam, karena garis tinggi dan tajam menggambarkan sifat jahat, kesombongan dan keangkuhan.

#### **Menurut Vincen J-R Kehoe (1992: 44)**

<b>No</b>	<b>Warna <i>make up</i></b>	<b>Cahaya merah</b>	<b>Cahaya kuning</b>	<b>Cahaya hijau</b>	<b>Cahaya biru</b>
1	Merah	Warnanya menghilang	Merah	Sangat menggelpakan	Menggelpakan

2	Oranye	Memudar	Memudar	Menggelapkan	Sangat menggelapkan
3	Kuning	Memutihkan	Memutihkan	Menggelapkan	Memudar
4	Hijau	Membuat gelap	Menggelapkan berubah menjadi kelabu gelap	Memudar jadi hijau pucat	Menerangi
5	Biru	Menggelapkan berubah menjadi kelabu gelap	Menggelapkan berubah menjadi kelabu gelap	Memudar jadi hijau pucat	Berbalik menjadi biru pucat
6	Ungu	Menggelapkan berubah menjadi merah	Menggelapkan hampir menjadi warna hitam	Menggelapkan hampir menjadi warna hitam	Memudar

Penerapan teori Vincent J-R Kehoe adalah perlunya memperhatikan efek *lighting*/tata cahaya terhadap hasil riasan di panggung. Contoh: warna *lighting* yang digunakan kuning sedangkan warna riasan pemain menggunakan warna oranye ini berakibat saat di panggung warna rias menjadi memudar, namun apabila warna riasan yang digunakan adalah merah, maka saat di panggung warna yang muncul akan tetap merah.

## 2. Alat dan Kosmetik

### a. Peralatan untuk rias

#### 1) Peralatan *base make up*

##### a) Spons *foundation*

Untuk mengaplikasikan *foundation* pada wajah.

Menurut Andiyanto I Aju Isni Karim (2010: 33), spons *foundation* ada 2 macam:

- (1) Spons wajah: terbuat dari bahan *latex*, digunakan untuk meratakan *concealer* atau *foundation* pada bagian-bagian wajah yang sempit atau menyudut, seperti bagian bawah mata, kelopak mata juga bagian hidung.
- (2) Spons bundar: terbuat dari bahan *latex* yang memiliki sifat tidak menyerap. Berfungsi untuk mengaplikasikan *foundation* pada wajah.

b) *Puff* bedak

Untuk mengaplikasikan bedak tabur pada wajah.

Menurut Andiyanto I Aju Isni Karim (2010: 33), *puff* bedak yang berbentuk bundar dan terbuat dari bahan flannel atau serupa beludru yang lembut.

*Puff* bedak tersedia dalam 2 ukuran yaitu:

- (1) Besar, tebal dan empuk: berfungsi untuk mengaplikasikan bedak tabur pada wajah.
- (2) Kecil, tipis dan keras: untuk mengaplikasikan bedak padat pada wajah.

2) Peralatan dekorasi

a) Kuas bedak besar

Merapikan bedak tabur, serta membuang sisa bedak yang berlebih pada wajah.

b) Kuas pengkoreksi

Untuk mengkoreksi bagian-bagian wajah yang perlu diberi bayangan(*shade*) atau bayangan terang(*tint*).

c) Kuas mata tumpul

Untuk mewarnai tulang mata dibawah alis.

d) Kuas pembaur

Untuk mewarnai kelopak mata dan membaurkan warna-warna antara pada rias mata.

e) Kuas sudut mata

Membentuk garis dan meratakan riasan mata pada sudut mata.

f) Kuas riasan mata

Untuk mengaplikasikan perona mata bertekstur padat

g) Kuas garis mata

Memberi garis mata, pada tepi mata bagian atas dan bawah.

h) Sikat alis dan bulu mata

Menurut Andiyanto I Aju Isni Karim (2010: 30), sikat alis berbentuk seperti sikat gigi, umumnya dilengkapi pula sisir kecil yang saling berpunggungan. Fungsinya untuk merapikan alis sebelum dan sesudah dibentuk.

i) Kuas perona pipi

Menurut Andiyanto I Aju Isni Karim (2010: 32), kuas besar bergagang langsing dengan ketebalan bulu sedang, berfungsi



untuk menyapukan *blush on* pada pipi atau bagian wajah lainnya.

j) Kuas lipstick

Membangkal bibir dan meratakan pemerah bibir.

k) Bulu mata

Menurut Andiyanto I Aju Isni Karim (2010: 36), bulu mata tiruan dari bahan sintesis, bentuknya bermacam-macam. Masing-masing jenis berfungsi untuk memberi efek tebal atau memunculkan efek tertentu pada wajah, termasuk mengoreksi kekurangan mata.

## **b. Kosmetik**

1) Kosmetik pembersih wajah

a) Susu pembersih

Fungsinya untuk membersihkan kotoran yang menempel pada kulit wajah.

b) *Toner*

Penyegar digunakan untuk meringkas pori-pori, mengangkat kotoran yang masih tertinggal di kulit wajah, mengurangi kadar minyak dan menyegarkan kulit.

## 2) Kosmetik *base make up*

### a) Pelembab

Pelembab digunakan sebelum wajah mulai dirias.. Pelembab berguna untuk melindungi wajah dari riasan yang akan digunakan.

### b) *Foundation*

Alas bedak berfungsi untuk memberikan efek halus pada kulit wajah.

Berdasarkan bentuknya alas bedak terdiri dalam beberapa bentuk yaitu bentuk *cream foundation*, *stick foundation* dan *liquid foundation*.

#### (1) *Cream foundation* (alas bedak bentuk krim)

*Foundation* berbentuk krim yang cocok untuk kulit kering.

Formulanya melembabkan dapat menghasilkan tampilan kulit yang sehat. Bersifat menutup dan berminyak, dapat digunakan untuk menutupi noda-noda pada kulit wajah atau untuk rias khusus seperti rias malam hari, rias panggung atau rias pengantin.

#### (2) *Stick foundation* (alas bedak bentuk padat)

*Foundation* berbentuk *stick* ini cocok untuk kulit normal, berminyak dan kombinasi. Bersifat berat karena dapat menutup noda dan kerutan pada kulit dengan sempurna, lebih tahan lama dan bersifat *waterproof*. *Stick foundation*

terdiri dari warna natural, coklat, coklat kemerahan, coklat kehitaman.

(3) *Liquid foundation* (alas bedak bentuk cair)

*Foundation* berbentuk cair yang cocok digunakan untuk segala jenis kulit. Alas bedak berbentuk cair ini bersifat ringan dan tidak menutup.

*Foundation* dapat diaplikasikan dengan bantuan jemari ataupun *spons*. Fungsi lain dari *foundation* ialah sebagai *shading* dan *tint* pada beberapa bagian wajah yang kurang sempurna. Alas bedak berbentuk padat memiliki kandungan minyak yang sedikit, sehingga jika dipergunakan kulit tidak akan mengkilat. Aplikasi Alas bedak berbentuk padat menggunakan *sponge*. *Foundation water proof* akan cocok digunakan untuk rias panggung karena tahan lama dan tidak mengkilat serta tahan air sehingga tidak gampang terhapus oleh keringat.

c) Bedak tabur

Fungsi bedak tabur menurut Andiyanto I Aju Isni Karim (2010: 22) adalah menyatukan *foundation* dan *concealer* dengan kulit, sehingga pori-pori kulit tampak lebih kecil dan kosmetik bertahan lebih lama.

Menurut Eko Santosa, dkk (2008: 280), bedak tabur bentuknya bubuk yang halus dan lembut. Fungsinya untuk

menyempurnakan pori-pori yang terbuka. Pori-pori akan tersamarkan dan kulit wajah tampak lebih sempurna. Bedak tabur juga berfungsi menyatukan *concealer* dengan *foundation*.

#### d) Bedak padat

Bedak sudah ada sejak zaman mesir, yunani, dan romawi kuno skitar 4000 SM. Zaman dulu orang beranggapan semakin kaya seseorang, semakin putih kulitnya.

Fungsi bedak padat adalah bersifat menutup karena digunakan sebagai sentuhan akhir atau bedak yang menyempurnakan tata rias.

Bedak padat yang cocok digunakan untuk rias wajah fantasi adalah bedak padat yang tahan air (*waterproff*) agar tahan lama dan tidak terhapus oleh keringat, warna yang digunakan adalah warna yang kemerah-merahan agar saat dipanggang wajah tidak terlihat pucat.

### 3) Kosmetik *decorative make up*

#### a) *Eye shadow*

*Eye shadow* digunakan untuk memberi warna pada kelopak mata tetapi juga dapat digunakan untuk memberi warna pada bagian wajah lainnya.

Pembentukan bayangan mata dengan *eyeshadow* menjadi bagian yang paling penting karena aplikasinya pada kelopak,

daerah terluas dari mata. Perpaduan warna, pemilihan bentuk dan efek, serta pembauran yang baik adalah kunci kesempurnaan aplikasi riasan pada kelopak mata. Ada beberapa varian bentuk *eyeshadow* yaitu:

- (1) Serbuk: *eyeshadow* ini menjadi jenis yang paling mudah dibaurkan sehingga mudah menyempurnakan gradasi warna pada kelopak.
- (2) *Cream*: teksturnya yang lembut dan lembab membuat jenis ini cocok digunakan untuk kulit kering.
- (3) Padat: berasal dari serbuk yang dipadatkan, jenis ini merupakan jenis yang paling mudah digunakan dan memiliki varian warna yang paling banyak.
- (4) Pensil: bentuknya yang praktis menjadikan *eyeshadow* pensil mudah diaplikasikan sekaligus bias menjadi “teman setia” saat bepergian karena tidak mudah pecah, kebanyakan jenis ini mempunyai efek *shimmer*.

(<http://riasan.com/macam-macam-eyeshadow/>)

#### b) Pensil alis

Pensil alis digunakan untuk membentuk alis lebih sempurna. Dalam pementasan teater, pensil alis juga dimanfaatkan untuk membuat garis-garis pembentuk pola wajah. Pensil alis biasanya tersedia dalam dua warna, yaitu hitam dan coklat.

c) *Eye liner*

Kohl telah dipakai secara tradisional sejak Periode Protodynastic Mesir (sekitar 3100 SM) oleh ratu Mesir dan wanita mulia, yang menggunakan sulfida dari antimon daripada timbal.

Digunakan untuk memberi garis pada mata sesuai yang dikehendaki. Tujuannya agar mata lebih ekspresif. Biasanya *eye liner* berbentuk pensil, namun ada juga yang berbentuk cair.

d) *Blush on*

Mencerahkan dan memberi kesan segar pada pipi. Perona pipi tersedia dalam bentuk *compact* atau krim.

e) *Lipstick*

Menurut beberapa sumber, yang pertama memakai lipstick adalah wanita Mesopotamia. Mereka tidak menggunakan lipstick biasa. Mereka menghancurkan permata semi mulia dan menggunakannya di bibir mereka. Para wanita dari peradaban Indus kuno juga memakai lipstick.

Fungsi lipstick adalah memberikan warna pada bibir, menonjolkan bentuk bibir sehingga terlihat lebih segar. Menurut Andiyanto I Aju Isni Karim (2010: 25) lipstick pada umumnya tersedia dalam bentuk stik, cair dan krim padat yang dikemas seperti kemasan bedak padat.

## E. Penataan Rambut

### 1. Pengertian Penataan Rambut

Menurut Kusuma Dewi, dkk (2002: 139) penataan dalam arti sempit adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa penyesiran, *blow drying*, penyanggulan dan penempatan pelbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai satu keseluruhan. Pola penataan dibagi menjadi 5 yaitu:

#### a. Penataan simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan.

#### b. Penataan asimetris

Penataan asimetris adalah dibuat dengan tujuan memberi kesan dinamis bagi suatu desain tata rambut. Penataan asimetris akan menciptakan adanya ketidakseimbangan.

#### c. Penataan puncak (*top mess*)

Penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun. Penataan puncak selain digunakan sebagai korektif bagi bentuk kepala, wajah, dan leher.

#### d. Penataan belakang (*back mess*)

Penataan belakang menitik beratkan penataan rambut dibagian mahkota atau belakang kepala. Pola penataan rambut, kesan yang akan ditimbulkan adalah feminim dan anggun.

e. Penataan depan

Penataan depan menitik beratkan penataan rambut di daerah dahi. Pola penataan depan memberi kesan anggun dan gerak alamiah bagi suatu kreasi dalam satu keseluruhan.

## 2. Alat Dan Kosmetik Penataan Rambut

a. Alat yang digunakan untuk penataan rambut

- 1) Sisir besar: untuk menyisir rambut secara keseluruhan
- 2) Sisir sasak: menyasak rambut agar rambut lebih mengembang dan bervolume, sehingga dapat dibentuk sesuai dengan keinginan
- 3) Sisir penghalus: menghaluskan rambut, sehingga rambut dapat ditata sesuai dengan keinginan
- 4) Sanggul pasangan: untuk memberi volume pada rambut
- 5) Telinga kelelawar: dibuat dari spon ati, berfungsi sebagai telinga kelelawar yang bagian tengah diberi gliter
- 6) Jepit bebek: membantu membentuk sanggul sebelum dijepit
- 7) Berbagai macam jepit: menahan rambut agar tidak kembali kebentuk semula

b. Kosmetik yang digunakan untuk penataan rambut

1) *Hair spray*

Menata dan mempertahankan penataan rambut agar rapi dan tertata.

Kosmetik yang digunakan untuk penataan rambut merupakan kosmetik yang dapat melapisi batang rambut untuk sementara,



salah satunya adalah *hair spray*, yang merupakan kosmetik untuk tahap akhir yang berbentuk *spray* dan berbau harum.

Menurut bentuknya terdapat 2 macam bentuk yaitu aerosol dan nonaerosol. Aerosol biasanya dikemas dalam sebuah wadah di bawah tekanan dan katup pelepasan yang digunakan untuk memancarkan suspensi yang didorong oleh gas, sedangkan non aerosol adalah hairspray berbentuk cairan yang dikemas dalam botol seperti sprayer.

## 2) *Gliter*

Memberi efek blink-blink pada rambut biasanya berbentuk serbuk.

## F. Pergelaran

### 1. Tata Panggung

Panggung menurut Purwadarminta ialah lantai yang bertiang atau rumah yang tinggi atau lantai yang berbeda ketinggiannya untuk bermain sandiwara, balkon atau podium. Dalam seni pertunjukan panggung dikenal dengan istilah *Stage* melingkupi pengertian seluruh panggung. Jika panggung merupakan tempat yang tinggi agar karya seni yang diperagakan di atasnya dapat terlihat oleh penonton, maka pentas juga merupakan suatu ketinggian yang dapat membentuk dekorasi, ruang tamu, kamar belajar, rumah adat dan sebagainya. Jadi beda panggung dengan pentas ialah

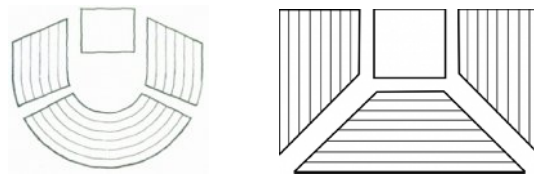
pentas dapat berada diatas panggung atau dapat pula di arena atau lapangan. (<http://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung/>)

Pengertian panggung menurut Pramana Padmodarmaya (1988:34) adalah suatu ketinggian yang dibuat dari benda-benda ala kadarnya, mungkin beberapa buah drum yang disusun kemudian ditutup dengan papan, atau bangku-bangku yang disusun rata pada ketinggian yang sama dan lain sebagainya.

Menurut Wien Puji Priyanto (2004: 8) banyak sekali jenis panggung yang sering digunakan dalam pementasan, tetapi dewasa ini hanya 3 jenis panggung yang sering dipergunakan. Pada dasarnya pentas di Indonesia terdiri dari 3 macam bentuk, yaitu:

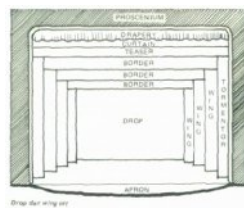
a. Bentuk arena

Sebuah bentuk pentas yang memiliki kesederhanaan dan keakraban sifat-sifat pelayanannya.



b. Bentuk proscaenium

Sebuah bentuk panggung yang memiliki batas dinding proscenium antara panggung dengan auditoriumnya.



c. Bentuk campuran

Apabila kita temukan satu bentuk panggung atau pentas yang menurut pengertian-pengertian yang sudah diberikan tidak termasuk bentuk-bentuk yang sudah kita kenal sebagai bentuk pentas arena atau bentuk pentas proscenium. Misalkan bentuk teater terbuka yang terdapat di Prambanan yang lebih kita kenal dengan Panggung Sendratari Ramayana Prambanan.

Pemilihan bentuk panggung akan menjadi salah satu faktor kenyamanan bagi para tokoh. Ukuran panggung harus disesuaikan dengan pertunjukkan yang akan dipentaskan serta kapasitas panggung yang harus sesuai, ini sangat mempengaruhi riasan karena apabila panggung yang digunakan terlalu besar bahkan panggung *outdoor* akan mengakibatkan pemain menjadi cepat lelah dan mengeluarkan banyak keringat yang kemudian dapat membuat riasan luntur.

## 2. Tata Cahaya

Salah satu unsur penting dalam pementasan teater adalah tata cahaya (*lighting*). *Lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya maka pementasan tidak akan terlihat. Secara umum itulah fungsi dari tata cahaya. Dalam teater, *lighting* terbagi menjadi 2 yaitu:

- a. *Lighting* sebagai penerangan, yaitu fungsi *lighting* yang hanya sebatas menerangi panggung beserta unsur-unsurnya.

- b. *Lighting* sebagai pencahayaan, yaitu fungsi *lighting* sebagai unsur artistik pementasan. Yang satu ini bermanfaat untuk mendukung suasana sesuai dengan tuntutan naskah. Penyinaran ini bersifat fokus bertujuan untuk menyinari daerah permainan atau suatu objek tertentu sehingga dapat menimbulkan efek dramatik.

(<http://sdnblimbing3mgl.wordpress.com/2008/05/12/lighting-tata-cahaya-pementasan/>)

Menurut Pramana Padmodarmaja (1988: 147) cahaya mengandung pengertian bahwa cahaya yang dapat menyiapkan perhatian, mengukuhkan suasana, memperkaya set, dan menciptakan komposisi. Fungsi cahaya lampu panggung, yaitu:

- a. Mengadakan pilihan bagi segala hal yang diperlihatkan
- b. Mengungkapkan bentuk
- c. Membuat gambaran wajar
- d. Membuat komposisi
- e. Menciptakan suasana (hati atau jiwa)

Menurut Drs. Wien Pudji Priyanto (2004: 46), tata lampu adalah segala perlengkapan perlampuan baik tradisional maupun modern yang digunakan untuk keperluan penerangan dan penyinaran dalam seni pertunjukkan.

Ada beberapa macam bentuk lampu modern, yaitu:

a. *Strip light*

1) *Open system*

Deretan lampu yang berada dalam kotak panjang tanpa sekat, jenis ini dipasang pada apron, untuk lampu kaki. Di samping berfungsi sebagai penerangan umum juga dapat menetralkan sinar dari atas.

2) *Compartment system*

Deretan lampu dalam kotak panjang yang bersekat. Di dalam kesatuannya, deret lampu ini dapat dibagi menjadi beberapa kelompok warna.

b. *Spot light*

Ada berbagai macam lampu khusus atau *spot light*:

1) *Freshnell spot light*

Lampu spot yang menggunakan *reflector spherical* dan lensa *patent fresnell* yang memiliki cahaya menyatu tidak tajam (lembut).

2) *Plano convex spot light*

Lampu spot ini menggunakan *reflector ellipsoidal* dan lensa *planokonvex* yang memiliki cahaya menyatu tajam.

3) *Ellipsoidal spot light*

Lampu lensa berukuran 3-12 dengan kekuatan antara 250 watt sampai 3000 watt.

4) *Follow spot light*

Sinar dapat digunakan untuk mengikuti pemain berpindah atau bergerak untuk berganti posisi.

5) *Flood light*

Lampu yang mempunyai kekuatan besar tanpa lensa. Apa yang ditaruh dibawah dipancarkan pada suatu standar untuk menerangi jalan keluar masuk.

Pemilihan warna pada *lighting* harus bisa menggambarkan situasi atau keadaan tertentu. Warna yang digunakan pada riasan harus menyesuaikan dengan warna *lighting* ini dikarenakan apabila warna yang digunakan pada riasan tidak tepat akan berakibat tidak baik saat di panggung, misalkan warna *lighting* yang digunakan kuning sedangkan warna riasan oranye ini berakibat saat di panggung warna menjadi memudar, namun apabila warna riasan merah saat di panggung akan tetap merah.